Contest



GUIDE DE L'UTILISATEUR

3220 - VERSION 2

TABLE DES MATIERES

1 - Instructions de sécurité

● Toute personne ayant à faire avec le montage, la mise en service, le maniement et l'entretien de cet appareil doit être suffisamment qualifiée et suivre les instructions contenues dans ce mode d'emploi.

● Cet appareil a quitté les ateliers de fabrication dans un état irréprochable. Pour le maintenir dans cet état et assurer son bon fonctionnement sans danger, l'utilisateur doit suivre les instructions de sécurité et les mises en garde contenues dans ce manuel.

● Tout dommage occasionné par la non-observation de ce mode d'emploi annule la garantie.

● Tout dommage résultant d'une modification sur l'appareil n'est pas couvert par la garantie.

● Ne laissez pas les câbles d'alimentation en contact avec d'autres câbles. Soyez prudent, lorsque vous manipulez les câbles et les connexions, vous êtes soumis à des risques d'électrocution ! Ne manipulez jamais les parties sous tension avec les mains mouillées !

● Assurez vous que la tension électrique ne soit pas supérieure à celle indiquée sur la plaque signalétique de l'appareil. Mettez le câble d'alimentation seulement dans des prises adaptées.

● La fiche secteur doit toujours être branchée en dernier lieu. La fiche secteur doit être accessible après l'installation de l'appareil.

● Prenez garde de ne pas coincer ou abîmer le câble d'alimentation. Contrôlez l'appareil et les câbles d'alimentation régulièrement.

● Débranchez l'appareil lorsque vous ne l'utilisez pas et avant de le nettoyer. Pour ce faire, utilisez les surfaces de maintien sur la fiche, ne tirez jamais sur le câble.

● La construction de l'appareil est conforme aux normes de sécurité de catégorie I. Il faut donc relier celui-ci à la terre (câble jaune/vert).Les connexions électriques sont à faire effectuer par un installateur agréé.

● Le branchement au secteur et l'entretien doivent être effectués par le personnel qualifié.

● Ne jamais connecter cet appareil à un bloc de puissance graduable.

● Ne faites pas des effets "flash" avec cet appareil en l'allumant et l'éteignant continuellement. Cela réduit considérablement la durée de vie des lampes.

● Ne jamais toucher le boîtier pendant que l'appareil est en service - le boîtier s'échauffe.

● Ne remplacer la lampe et le fusible que par des produits du même type et de même qualité.



! ATTENTION !
Protégez de l'humidité !
Débranchez avant toute manipulation !



2 - Restrictions d'utilisation

● Cet appareil est un effet lumineux pour créer des effets décoratifs. Cet appareil doit seulement être connecté à une tension alternative de 240V, 50Hz et a été conçu pour un usage dans des locaux clos.

● Lorsque l'appareil est transporté d' un endroit chaud à un endroit froid, il se forme de la condensation susceptible d'endommager les modules électroniques. Ne branchez pas l'appareil avant qu'il n'ait atteint la température ambiante.

● Il ne faut jamais mettre l'appareil en service sans lampe !

● Evitez les secousses et ne forcez pas lors de l'installation ou de l'utilisation de l'appareil.

● Quand vous choisissez le lieu d'installation, évitez les endroits humides, poussiéreux ou trop chauds. Assurez vous que les câbles ne traînent pas au sol, il en va de votre propre sécurité et de celle d'autrui.

● Prévoyez toujours une distance d'au moins un mètre entre le miroir et la surface à illuminer.

● Lors de l'installation, du démontage et pendant l'exécution des travaux de service sur le projecteur, faites attention à ce que la zone en dessous du lieu d'installation soit bouclée.

● Il faut toujours fixer le projecteur avec une élingue de sécurité.



● N'utilisez l'appareil qu'après vous être assuré que le boîtier est bien fermé et que toutes les vis nécessaires ont été complètement fixées.

● Il ne faut jamais allumer la lampe si la lentille d'objectif ou le capot ont été retirés car les lampes à décharge représentent un risque d'explosion et émettent un rayonnement ultra violet pouvant provoquer de graves lésions à la rétine.

● La température ambiante maximale doit être de 55°C ; au delà, l'amorçage de la lampe est désactivé.

● N'utilisez l'appareil qu'après avoir pris connaissance de ses fonctions et possibilités. Ne laissez pas des personnes incompétentes utiliser cet appareil. La plupart des pannes survenant sur cet appareil sont dues à une utilisation inappropriée par des personnes incompétentes.

● Si vous deviez transporter l'appareil, utilisez l'emballage d'origine pour éviter tout dommage.

● Notez que pour des raisons de sécurité, il est interdit d'entreprendre toute modification sur l'appareil.

● Si l'appareil est utilisé autrement que décrit dans ce mode d'emploi, ceci peut causer des dommages au produit et la garantie cesse alors. Par ailleurs, chaque utilisation comporte des risques d'électrocution, de court-circuit, d'incendie, de brûlure par rayonnement ultra violet, d'explosion de lampe, de chute, ..etc. C'est pourquoi la plus grande vigilance est requise lors de l'utilisation de ce produit.

3 - Introduction

● Nous vous félicitons d'avoir choisi la MVH 950, une lyre compacte rapide et puissante.

● Cet appareil est fabriqué avec les meilleurs matériaux (alliages légers et plastiques). Le système optique est incroyablement performant et toute la partie électronique est d'excellente qualité pour une plus grande longévité.

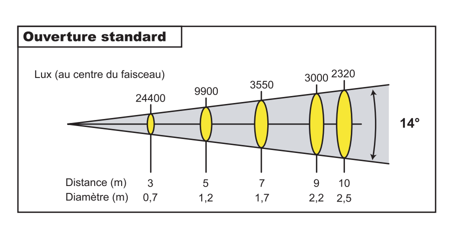
● Le protocole de transport d' information est le DMX 512. Pour optimiser le fonctionnement de la MVH 950 nous conseillons l'utilisation de la console CONTEST CTL100 ou tout autre type de console pouvant fonctionner en 16 bits de manière à obtenir la meilleure résolution au niveau déplacement.

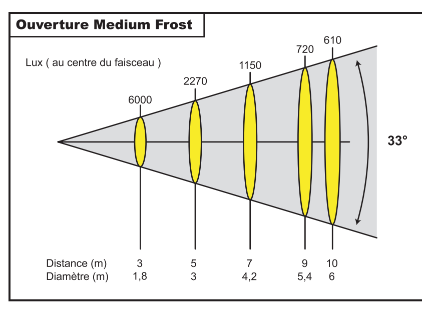
● Il est conseillé de lire attentivement ce manuel, cela vous permettra d'utiliser la MVH 950 plus rapidement et plus facilement dans toutes ses capacités. Il est certain qu'une meilleure connaissance des caractéristiques améliore sensiblement la durée de vie d'un appareil.

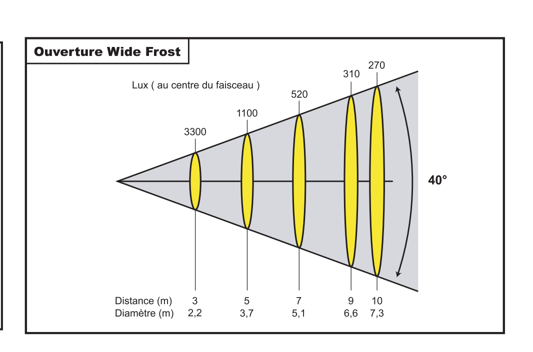
4 - Caractéristiques techniques

- **Lampe :** à décharge MSD 250/2 W : 8500°K ; 18000 lumens
- Mouvements horizontaux et verticaux très fluides du fait du système de contrôle des moteurs pas à pas en 16 bits.
- **Mouvement horizontal :**
  Amplitude de 540° soit 1,5 tour
  Durée d'une révolution : 2,7 secondes
- **Mouvement vertical :**
  Amplitude de 270°
  Durée d'une révolution : 1,6 secondes
- **Couleurs :**
  La roue de couleurs comprend 9 filtres dichroïques + 1 blanc. Combinée au filtre 3200°K elle permet un total de 20 couleurs et 12 demi-couleurs.
  La roue peut tourner à 3 vitesses différentes (effet rainbow)
- **Gobos :**
  La roue de couleur comprend 9 gobos rotatifs interchangeables.
  Cette roue aussi peut tourner à 3 vitesses différentes.
- **Strobe, black-out et dimmer :**
  Ces effets sont obtenus grâce au shutter qui peut fonctionner en dimmer grâce à sa double lame.
  Le strobe est à vitesse variable de 1 à 10 flashes par seconde.
- **Focus motorisé**
- **Prisme à 4 facettes** : à vitesse de rotation variable avec 2 macros pré-programmées
- **Filtre diffuseur Frost à 2 ouvertures** : 33 et 40°
- **Branchement secteur** : 230/240 V ; 50/60 Hz sur fiche NEUTRIK^r
- **Puissance consommée** : 350W
- **Courant nominal** : 1.7 A

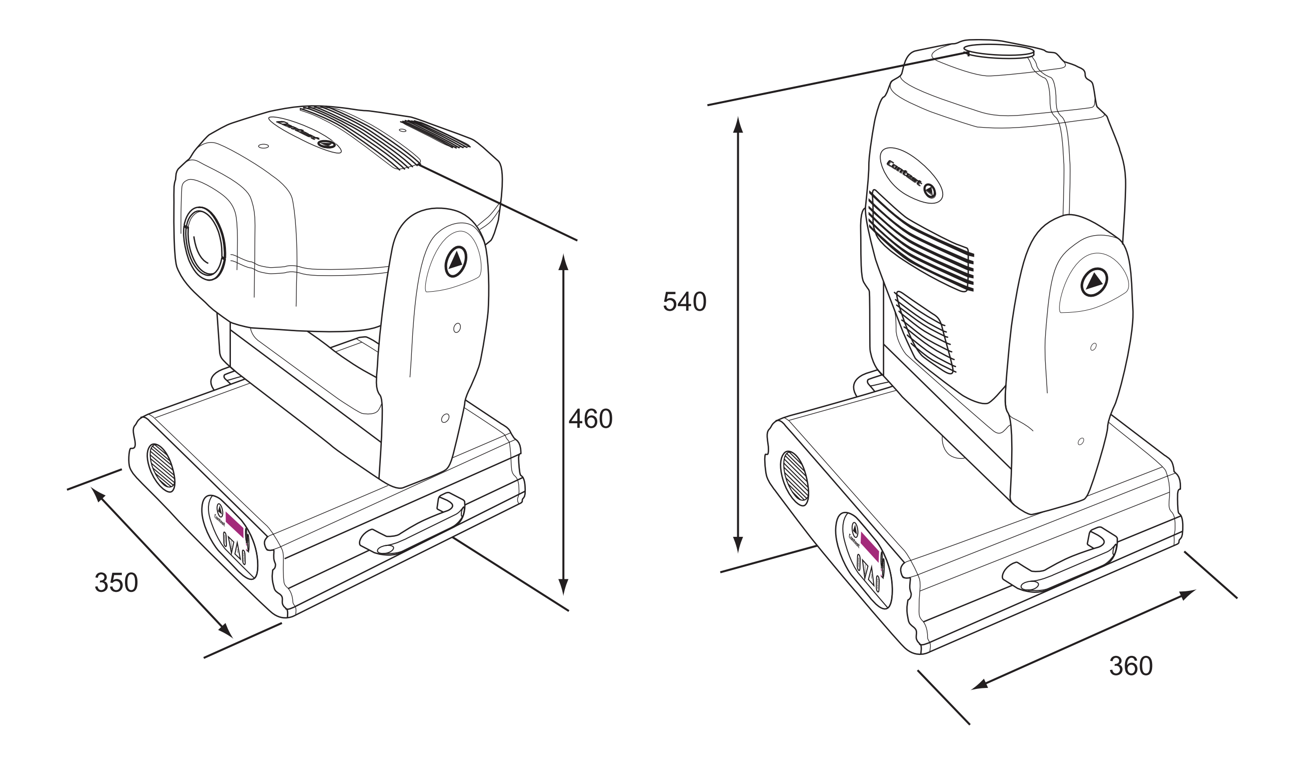
5 - Ouvertures



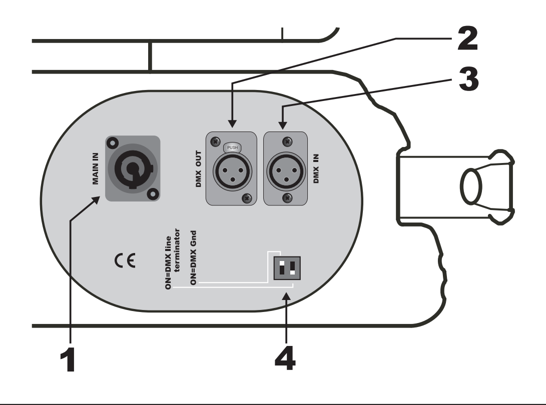




6 - Dimensions



7 - Connexions



1 - Fiche secteur NEUTRIK (voir page 6).

2 - Sortie DMX.

3 - Entrée DMX

4 - Switches "bouchon" et masse DMX (voir page 7)

8 - Tableau de bord

1 - Afficheur à cristaux liquides

2 - led **DMX**

Clignotante : un signal DMX est présent

Eteinte : il n’y a pas de signal ou il n’est pas conforme

3 - Led **LAMP OFF**

Clignotante : l’extinction de la lampe est commandée en DMX

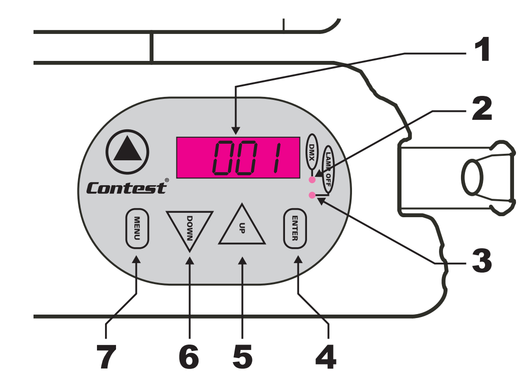
Eteinte : la lampe est allumée

4 - Touche **ENTER** : pour valider vos choix

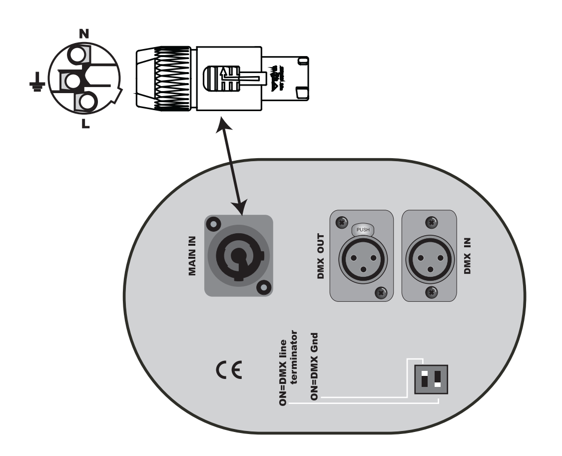
5 - Touche **UP** : pour incrémenter les valeurs des menus

6 - Touche **DOWN** : pour décrémenter les valeurs des menus

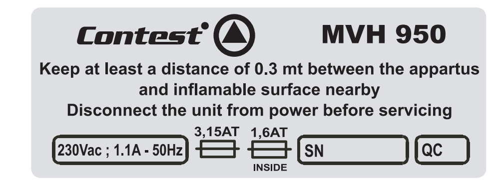
7 - Touche **MENU** : pour accéder aux différents menus



9 - Câblage de l'alimentation



CABLES	BROCHE	SYMBOLE
Marron	Phase	L
Bleu	Neutre	N
Jaune / Vert	Terre	⏚



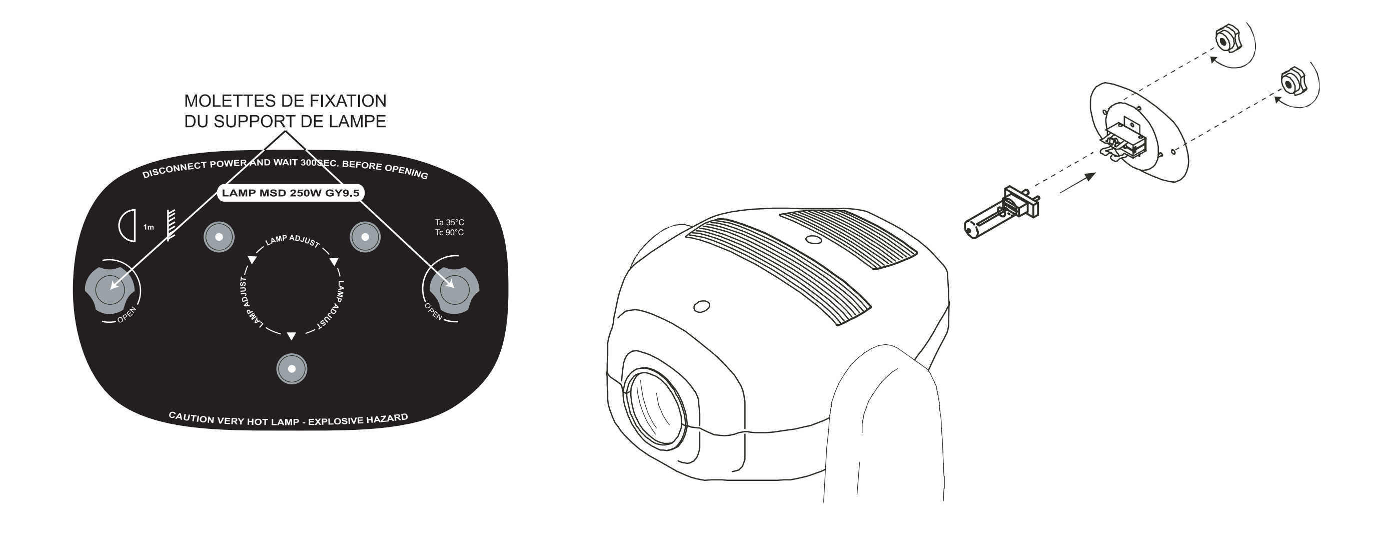


Cet appareil doit être relié à la terre !
Le non respect de cette règle annule la garantie !



10 - Installation de la lampe

1 - Déconnectez l'appareil du secteur. Portez gants et lunettes de protection
2 - Dévissez les molettes à l'arrière de l'appareil
3 - Dégagez la tôle de support de lampe
4 - Insérez la lampe sur son embase en respectant les dimensions de chaque broche. Ne touchez pas l'ampoule de quartz avec les doigts, si cela arrivait nettoyez la avec un chiffon doux et de l'alcool puis sécher avec un chiffon sec
5 - Revissez l'ensemble tôle plus support avec les deux molettes.

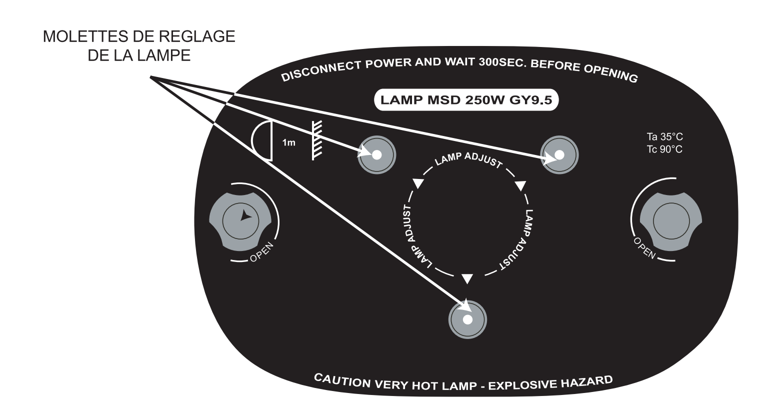




La lampe doit être remplacée lorsqu'elle a été endommagée ou déformée par la chaleur !



11 - Réglage de la position de la lampe

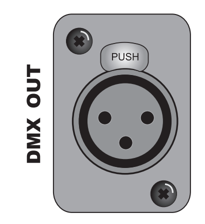


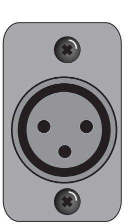
● Utilisez les trois petites molettes notées **LAMP ADJUST** afin de ramener le maximum de luminosité dans le disque du faisceau.

<u>NOTE</u> : il est important d'obtenir un faisceau le plus homogène possible pour une meilleure netteté.

12 - Connection au signal DMX

● Le mauvais fonctionnement d'une ligne DMX est souvent du à un problème de polarité dans la connectique ou à une soudure déficiente. Le câblage doit être réalisé avec des fiches XLR 3 broches et, pour éviter tout problème il conseillé d'utiliser des câbles à haute capacité de transmission (la meilleure qualité possible).





● La fiche châssis XLR **INPUT** reçoit le signal et la fiche **OUTPUT** le renvoie vers le projecteur suivant.

▷ Le brochage des fiches XLR est celui du tableau ci-dessous :

BROCHE	FIL	SIGNAL
1	TRESSE	MASSE/RETOUR/0V
2	CONDUCTEUR	INFORMATION COMPLEMENTAIRE (inversée)
3	CONDUCTEUR	INFORMATION (non inversée)

● Sous les fiches XLR se trouvent deux switches permettant, d'une part, de connecter une résistance de 120 Ohms pour créer un "bouchon" et , d'autre part , de relier la masse du signal DMX à celle de la MVH 950.

▷ Activez le circuit " bouchon sur la dernière MVH 950 de votre boucle DMX pour conserver la même impédance sur la totalité du câblage.

▷ Reliez la masse du signal DMX en cas de perturbations de ce dernier par d'autres signaux parasites.

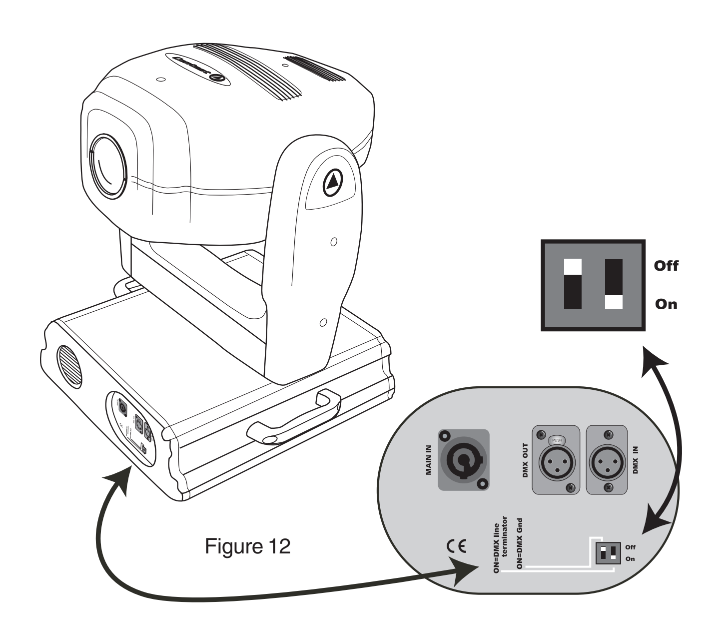
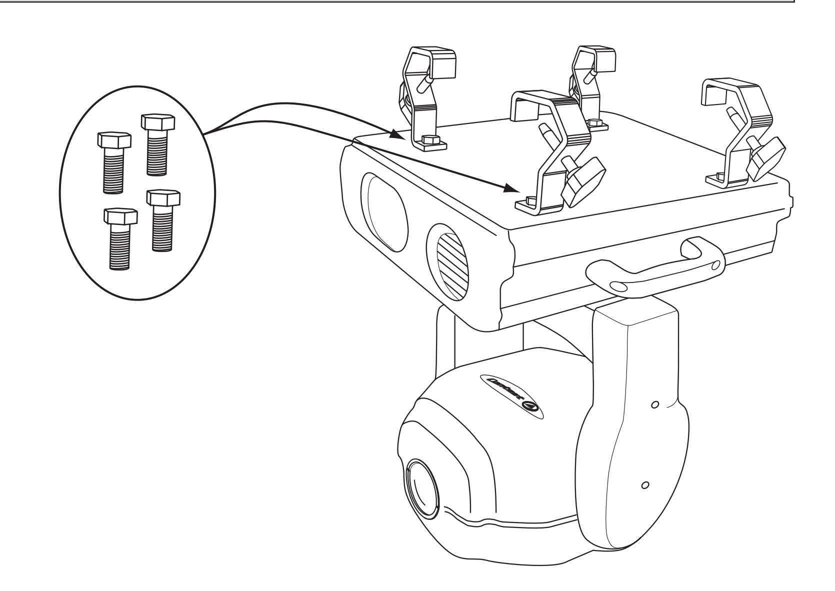


Figure 12

13 - Accrochage de la lyre

- La MVH 950 est fournie avec 4 vis permettant de fixer sur sa base des crochets de structure.
- Elle peut être positionnée dans n'importe quel sens, prenez garde tout de même à ce qu'elle ne soit pas génée dans ses mouvements par un obstacle : câble, structure métalique...etc.



14 - Quelques exemples de câblage

MVH 950
MVH 950
MVH 950
MVH 950
Console DMX

SORTIE DMX 1
SORTIE DMX 2
MVH 950
MVH 950
MVH 950
MVH 950
Console DMX
MVH 950
MVH 950
MVH 950
MVH 950

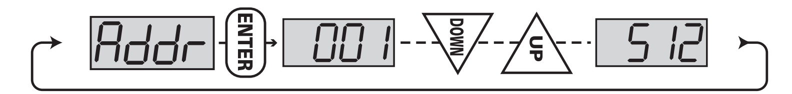
MVH 950
MVH 950
Console DMX
Amplificateur de signal si la longueur de câblage dépasse 150 m

15 - Description des menus

● Aprés avoir mis en route votre MVH 950, attendez la fin de l'initialisation (environ 20 secondes). L'afficheur proposera alors l'un des 13 menus décrits ci-dessous.
● Pour sélectionner une de ces options, il suffit de presser le bouton **MENU** pour obtenir le défilement à chaque pression.

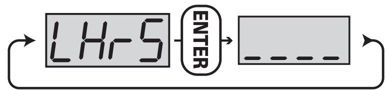
Addr — *Pour assigner l'adresse DMX*

● Pour avoir accès à l'adresse DMX, appuyez sur **ENTER**. Pour la modifier, utilisez les boutons **UP** et **DOWN**, une fois la bonne adresse obtenue appuyer jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



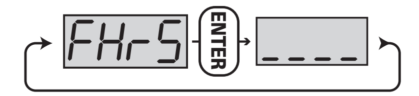
LHrs — *Heures de fonctionnement de lampe*

● Pour visualiser le nombre d'heures de fonctionnement de lampe appuyez sur ENTER.
Le compteur va au maximum jusqu'à 2000 heures, au-delà l'afficheur indique **gr2t** .
● Pour remettre à zéro, appuyez simultanément sur les touches **DOWN** et **UP**, l'afficheur indique **CLLH**. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



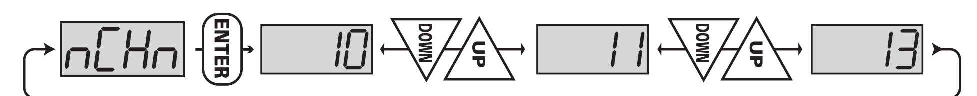
FHrs — *Heures de fonctionnement de la machine*

● Idem **LHrs** mais pour tout l'appareil.



NChn — *Nombre de canaux utilisés*

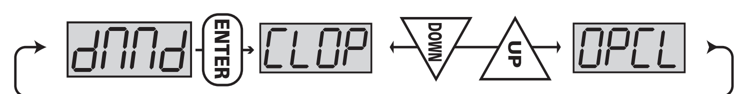
● Pour visualiser le mode de fonctionnement appuyez sur **ENTER**.
Il est possible d'utiliser 10 et 11 canaux (8 bits) ou 13 canaux (16 bits).
● Une fois la bonne option obtenue appuyez, jusqu'à ce l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



dMMd — *Mode de fonctionnement du dimmer*

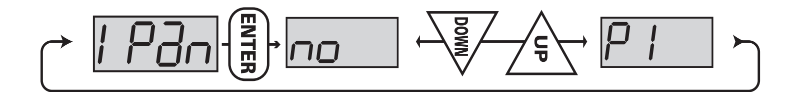
● Il est possible de choisir entre deux modes de fonctionnement :
- **CLOP** = Le dimmer part de la position "fermé" puis va vers la position "ouvert".
- **OPCL** = Le dimmer part de la position "ouvert" puis va vers la position "fermé".

● Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



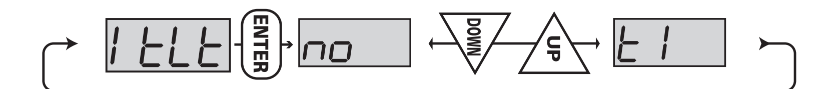
Ipan — *Inversion du pan*

● Il est possible de sélectionner deux options :
-no = Pan normal **-PI** = Inversion du Pan
● Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



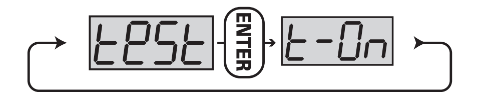
Itlt — *Inversion du tilt*

● Idem ci-dessus avec TI pour inverser le Tilt.



Test — *Auto test*

● Choisissez le message **t-On** pour effectuer le test ; maintenez appuyée la touche **ENTER** jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



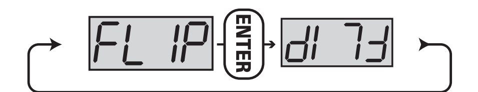
Flip — *Inversion de l'affichage*

● L'afficheur possède deux modes d'affichage :

-Un pour lequel la lyre est posée sur son socle

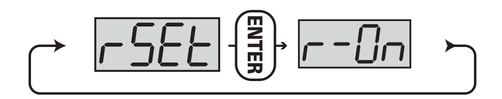
-Un pour le cas où elle serait suspendue à l'envers

● En appuyant sur la touche **ENTER** ces deux modes sont visibles successivement. Le mode sélectionné sera immédiatement pris en compte. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



Rset — *Reset de la lyre*

● Pour obtenir un reset complet de l'appareil, appuyez sur **ENTER** jusqu'à ce que le message : **r-on** apparaisse (en clignotant).Une fois le reset terminé la lyre revient à son fonctionnement normal. Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



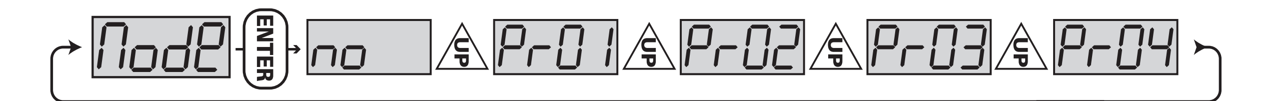
Mode — *Pour choisir le type d'utilisation : mode DMX, MASTER en programme interne ou SLAVE*

● Pour visualiser le mode de fonctionnement appuyez sur **ENTER**

Sélectionner un des modes d'utilisation suivant :

- Fonctionnement en DMX = **no**
- Fonctionnement sur un des programmes internes = **Pr01....Pr04**

Une fois la bonne option obtenue, appuyez jusqu'à ce que l'affichage ne clignote plus sur la touche **ENTER** (environ deux secondes). Pour revenir aux autres options sans modifier la sélection d'origine, appuyez sur le bouton **MENU**.



16 - Configurations et valeurs DMX

CANAUX	FONCTIONS		
	10 CANAUX - 8 BITS	11 CANAUX - 8 BITS	13 CANAUX - 16 BITS
1	Rotation des gobos	Rotation des gobos	Rotation des gobos
2	Couleurs / Rainbow	Couleurs / Rainbow	Couleurs / Rainbow
3	Gobos / Rainbow	Gobos / Rainbow	Gobos / Rainbow
4	Shutter / Strobe / Pulse	Shutter / Strobe / Pulse	Shutter / Strobe / Pulse
5	PAN	PAN	PAN
6	TILT	TILT	PAN : réglage fin
7	Dimmer	Dimmer	TILT
8	Vitesse des moteurs	Vitesse des moteurs	TILT : réglage fin
9	Focus	Focus	Dimmer
10	Frost / Prisme / Macros Rotation du prisme	Frost / Prisme / Macros Rotation du prisme	Vitesse des moteurs
11	—	Vitesses déplacements / Reset / Lamp OFF	Focus
12	—	—	Frost / Prisme / Macros Rotation du prisme
13	—	—	Vitesses déplacements / Reset / Lamp OFF

● Comme l'indique le tableau ci-dessus, vous pouvez faire fonctionner la MVH 950 en 8 bits ou en 16 bits.

▷ Le fonctionnement 8 bits est divisé en deux sous ensembles de façon à disposer d'un mode très simple d'utilisation sur 10 canaux.

▷ En fonctionnement 16 bits les mouvements PAN et TILT bénéficient chacun d'un canal pour un réglage précis du positionnement de la lyre.

● Reportez vous aux paragraphes suivants pour le détail des valeurs DMX de chaque canal.

NOTE : les fonctions décrites dans les pages suivantes ne sont pas forcément dans l'ordre des numéros de canaux et ce, à cause des deux fonctionnements possibles : 8 ou 16 bits.

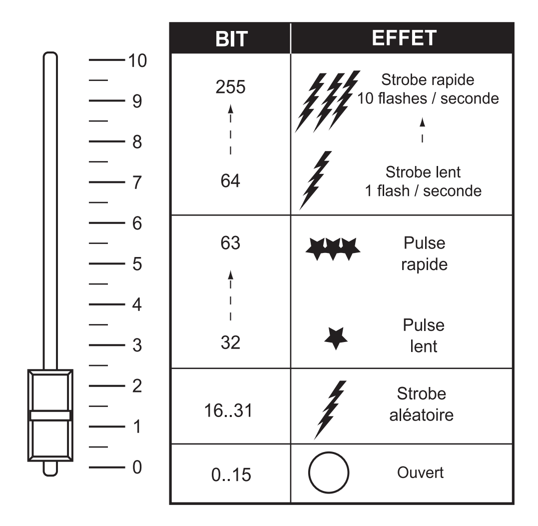
16 - 1 - La ROTATION des gobos

	BIT	EFFET
	232..255	RAPIDE
	200..231	MEDIUM 2
	168..199	MEDIUM 1
	137..167	LENT
	119..136	STOP
	88..118	LENT
	26..87	MEDIUM 1
	24..55	MEDIUM 2
	16..23	RAPIDE
	0..15	STOP

● Vous pouvez faire tourner tous les gobos dans le sens horaire et dans le sens anti-horaire selon 4 vitesses différentes.

▷ Pour fixer un gobo dans un axe précis, amenez le en vitesse lente sur la position souhaitée puis stoppez la rotation.

16 - 2 - Le SHUTTER et le STROBE



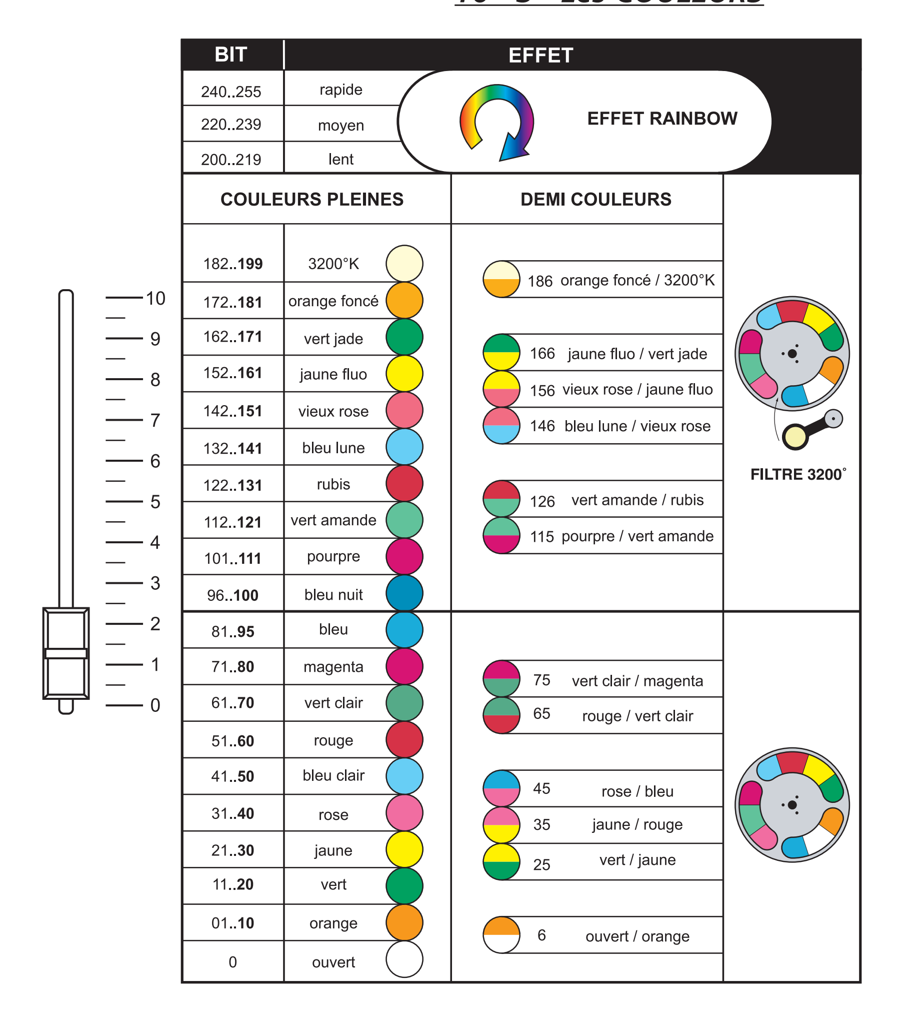
BIT	EFFET
255 ↑ 64	Strobe rapide 10 flashes / seconde ↑ Strobe lent 1 flash / seconde
63 ↑ 32	Pulse rapide / Pulse lent
16..31	Strobe aléatoire
0..15	Ouvert

● Le shutter est composé d'une double lame de métal qui permet l'ouverture et la fermeture du faisceau symétriquement par rapport à son centre. La vitesse du strobe varie de 1 à 10 flashes par seconde.

L'effet pulse consiste à ouvrir l'optique progressivement et à le refermer instantanément, créant ainsi une impulsion lumineuse.

NOTE : Le pulse fonctionne soit de ouvert vers fermé soit de fermé vers ouvert.

16 - 3 - Les COULEURS



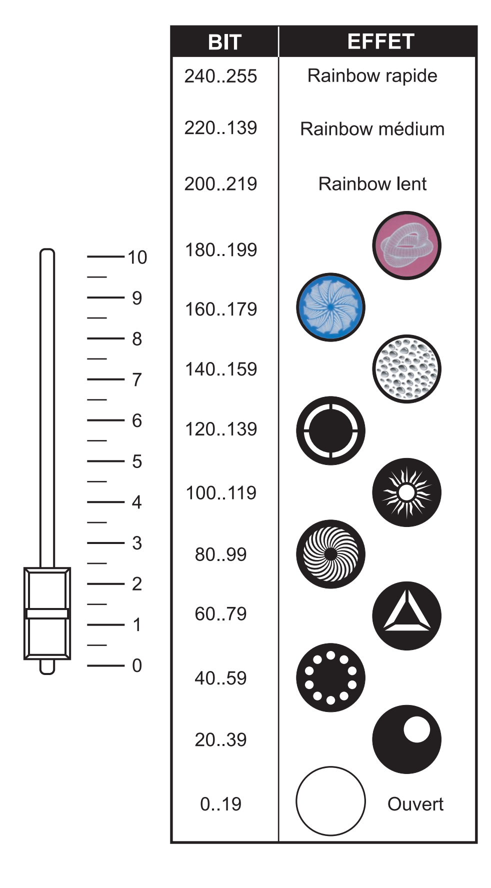
BIT	EFFET
240..255	rapide — EFFET RAINBOW
220..239	moyen — EFFET RAINBOW
200..219	lent — EFFET RAINBOW

COULEURS PLEINES		DEMI COULEURS
182..199	3200°K	186 orange foncé / 3200°K
172..181	orange foncé	166 jaune fluo / vert jade
162..171	vert jade	156 vieux rose / jaune fluo
152..161	jaune fluo	146 bleu lune / vieux rose
142..151	vieux rose	126 vert amande / rubis
132..141	bleu lune	115 pourpre / vert amande
122..131	rubis	75 vert clair / magenta
112..121	vert amande	65 rouge / vert clair
101..111	pourpre	45 rose / bleu
96..100	bleu nuit	35 jaune / rouge
81..95	bleu	25 vert / jaune
71..80	magenta	6 ouvert / orange
61..70	vert clair	
51..60	rouge	
41..50	bleu clair	
31..40	rose	
21..30	jaune	
11..20	vert	
01..10	orange	
0	ouvert	

● Grâce au système linéaire et à l'architecture en "croissant" de la roue de couleur, vous avez la possibilité de créer des demi-couleurs. Le tableau ci-contre vous donne les valeurs précises des positions des double-couleurs mais vous pouvez néanmoins doser à volonté la quantité de chaque couleur.

NOTE : Les valeurs en gras correspondent aux couleurs pleines.

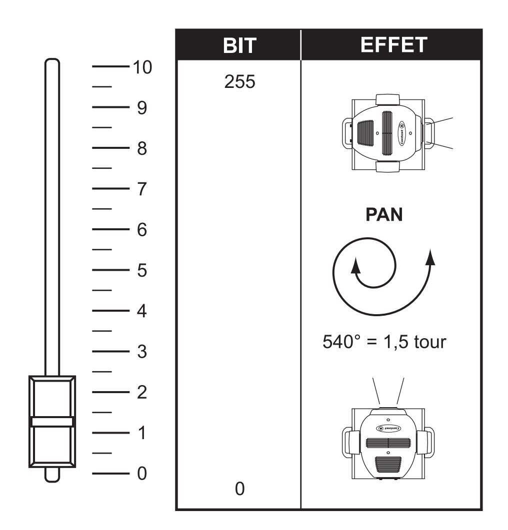
16 - 4 - Les GOBOS



BIT	EFFET
240..255	Rainbow rapide
220..139	Rainbow médium
200..219	Rainbow lent
180..199	
160..179	
140..159	
120..139	
100..119	
80..99	
60..79	
40..59	
20..39	
0..19	Ouvert

● La roue de gobos n'a pas un mouvement linéaire, elle s'arrête sur un gobo précis dès lors que vous avez atteint la première des valeurs qui lui sont dédiées.

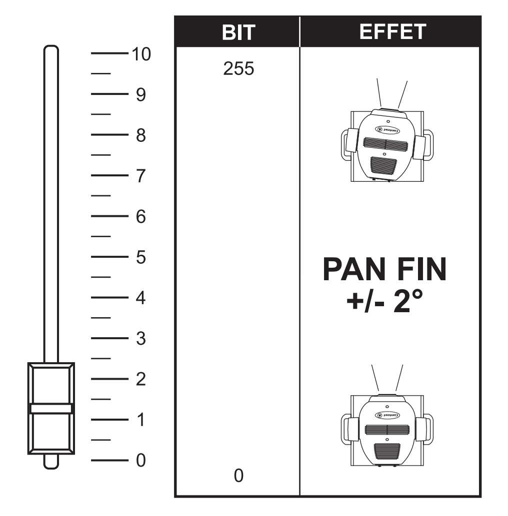
16 - 5 - Le mouvement PAN



BIT	EFFET
255	
	PAN 540° = 1,5 tour
0	

● La vitesse du mouvement dépend de la valeur sur laquelle est réglée le canal VITESSES MOTEURS (voir paragraphe 16 - 10).
Le mode de déplacement, quand à lui dépend du canal AUX (reportez vous au paragraphe 16 - 13 pour plus de détails à ce propos).

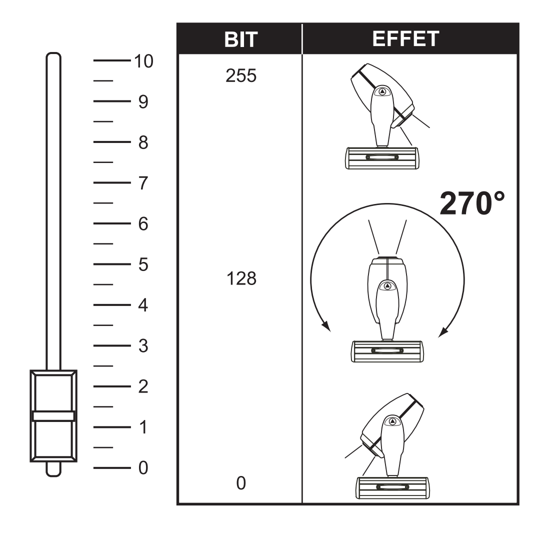
16 - 6 - Le réglage FIN du mouvement PAN



BIT	EFFET
255	
	PAN FIN +/- 2°
0	

● Le réglage fin du mouvement PAN n'est disponible qu'en mode 16 bits (13 canaux). Il vous permet d'affiner la position de la lyre. L'amplitude de mouvement est de 2 degrés pour un parcours des 256 valeurs DMX du canal. La précision du placement est donc à 8 millièmes de degrés près.

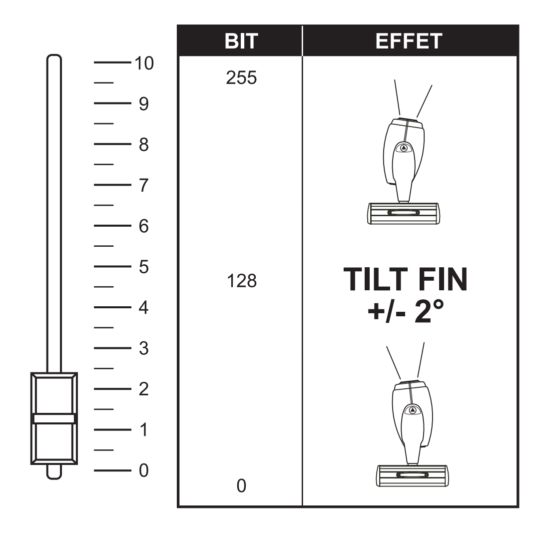
16 - 7 - Le mouvement TILT



BIT	EFFET
255	
128	270°
0	

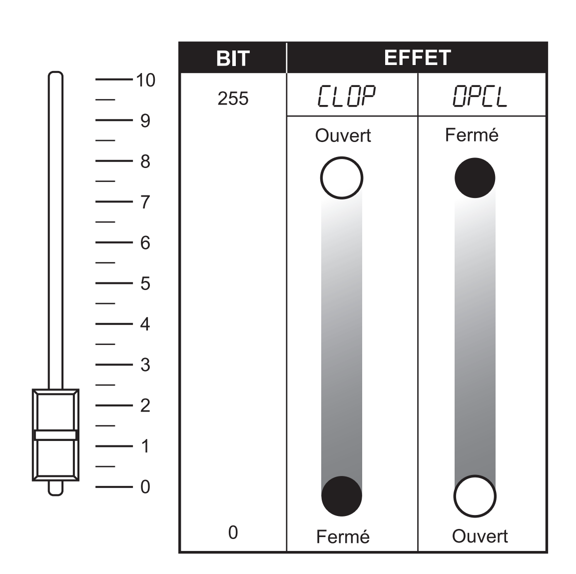
● La vitesse du mouvement dépend de la valeur sur laquelle est réglée le canal VITESSES MOTEURS (voir paragraphe 16 - 10).
Le mode de déplacement, quand à lui dépend du canal AUX (reportez vous au paragraphe 16 - 13 pour plus de détails à ce propos).

16 - 8 - Le réglage FIN du mouvement TILT



● Le réglage fin du mouvement TILT n'est disponible qu'en mode 16 bits (13 canaux). Il vous permet d'affiner la position de la lyre. L'amplitude de mouvement est de 2 degrés pour un parcours des 256 valeurs DMX du canal. La précision du placement est donc à 8 millièmes de degrés près.

16 - 9 - Le DIMMER



● Le DIMMER permet une ouverture progressive du faisceau. Sa vitesse de fonctionnement dépend du canal VITESSES MOTEURS. Il admet deux modes de fonctionnement en fonction de l'option choisie pour le menu dMMd (voir page 9). Le schéma ci-dessus vous montre les deux types de fonctionnement.

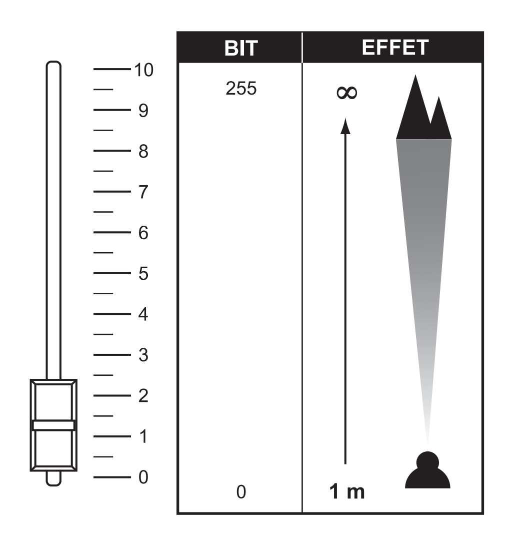
16 - 10 - Les VITESSES MOTEURS

BIT	EFFET
192..255	RAPIDE
128..191	MEDIUM 2
64..127	MEDIUM 1
0..63	LENT

● Grâce au canal de réglage de vitesse des moteurs vous allez gérer le comportement global de la MVH 950.

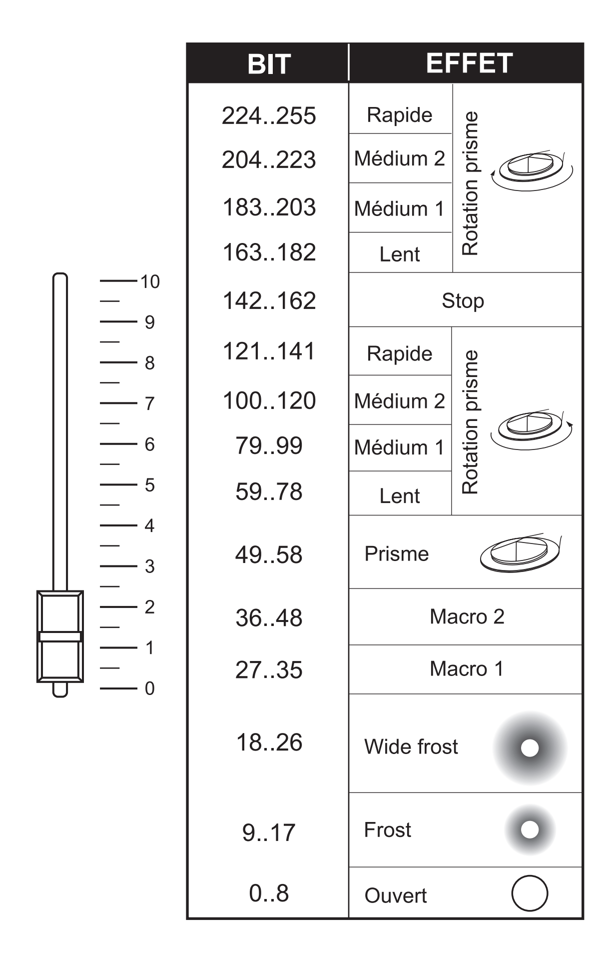
▷ En fonction de la vitesse que vous aurez choisie, les déplacements PAN et TILT, le focus et le shutter se comporteront différemment.

16 - 11 - Le FOCUS motorisé



● Le focus motorisé vous permet de régler la netteté de la projection de 1 m à l'infini. Son comportement dépend du réglage du canal VITESSES MOTEURS. Il vous permet, entre autres, de créer des effets de flou, de focaliser sur la couleur ou sur le gobo ...etc.

16 - 12 - Le FROST, les MACROS et le PRISME



BIT	EFFET	
224..255	Rapide	Rotation prisme
204..223	Médium 2	Rotation prisme
183..203	Médium 1	Rotation prisme
163..182	Lent	Rotation prisme
142..162	Stop	
121..141	Rapide	Rotation prisme
100..120	Médium 2	Rotation prisme
79..99	Médium 1	Rotation prisme
59..78	Lent	Rotation prisme
49..58	Prisme	
36..48	Macro 2	
27..35	Macro 1	
18..26	Wide frost	
9..17	Frost	
0..8	Ouvert	

● Sur ce canal vous allez gérer le filtre frost, le prisme et les macros pré-programmées.

▷ L'ajout du filtre frost produit un faisceau diffus.

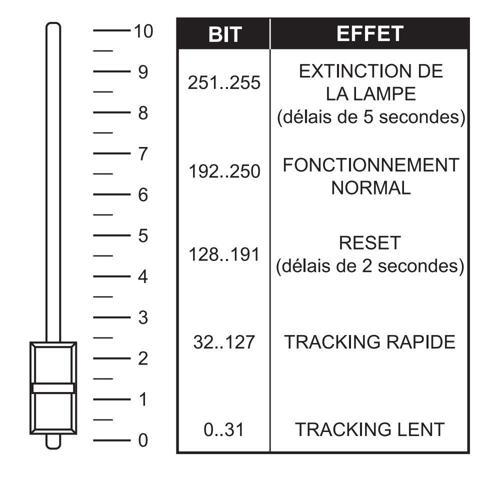
▷ La combinaison du filtre frost et du prisme permet un faisceau encore plus diffus (WIDE FROST).

▷ Le prisme éclate le faisceau en 4 faisceaux identiques pour augmenter l'ouverture.

▷ Le prisme admet 4 vitesses de rotation dans les deux sens. Les rotations combinées du prisme et des gobos permettent de créer des figures spéciales.

▷ Les macros pré-programmées sont réalisées grâce à la superposition du prisme et des gobos dichroïques en rotation.

16 - 13 - Le canal AUX



BIT	EFFET
251..255	EXTINCTION DE LA LAMPE (délais de 5 secondes)
192..250	FONCTIONNEMENT NORMAL
128..191	RESET (délais de 2 secondes)
32..127	TRACKING RAPIDE
0..31	TRACKING LENT

● Le canal AUX vous donne accès aux modes déplacement évolués, au reset DMX et à l'extinction de la lampe par télécommande. Ce canal n'est disponible qu'en configuration 16 bits (13 canaux).

▷ Le mode de déplacement tracking lent provoque un freinage long en fin de mouvement PAN et TILT.

▷ Le mode de déplacement tracking rapide provoque un freinage court en fin de mouvements PAN et TILT.

▷ Pour activer le reset vous devez rester sur la plage de valeurs pendant au moins 2 secondes.

▷ Pour éteindre la lampe vous devez rester sur la plage de valeurs pendant au moins 5 secondes. Sachez toutefois qu'une lampe MSD ne peut pas être rallumée immédiatement, un laps de temps est nécessaire pour qu'elle atteigne à nouveau sa température de démarrage.

17 - En cas de problèmes

PROBLEME	REACTION	CAUSE PROBABLE	SUGGESTIONS
Rien ne s'allume, le ventilateur ne tourne pasRien ne se passe	Mesurer le courant au niveau de l'alimentation. Si il y a bien la bonne tension, le fusible principal du projecteur est grillé.	Pas de courant	Mettre sous tension l'alimentation.
		Cordon d'alimentation ou connecteurs défectueux.	Remplacer les câbles et/ou les connecteurs.
		Fusible grillé	Changer le fusible.
Le ventilateur fonctionne mais l'afficheur est éteint (pas de reset à l'allumage, pas de lumière)	Il y a un disfonctionnement de la partie électronique.	Court-circuit sur la ligne du +5V.	Tester l'ensemble de la ligne +5V.
	Vérifier que sur le circuit imprimé (NGIANTMPCB) les leds sont allumées	La résistance R14 est grillée.	Remplacer la résistance R14.
Le projecteur fonctionne normalement mais la lampe ne s'allume pas.		La lampe est grillée.	Remplacer la lampe.
		La lampe est trop chaude pour se rallumer.	Attendre que la lampe se refroidisse. (logique...)
		Le secteur ne délivre pas une tension suffisante.	Vérifier la tension de l'alimentation.
		Problème au niveau du ballast.	Vérifier les connections du ballast et son état.
Le projecteur fonctionne normalement mais la lampe ne s'allume pas.	La protection thermique dans la tête de la lyre est en action.	La température de la tête est trop élevée.	Attendre que le compartiment de la lampe soit refroidit.
			Vérifier et changer si nécessaire la résistance thermique.
		Le ventilateur de la tête ne fonctionne pas .	Vérifier et si nécessaire changer le ventilateur.
	Le canal DMX N° 9 de la lyre est réglé sur une valeur > à 250.	La commande d'extinction de la lampe a été validé.	Affecter au canal 13 la valeur 0 ou sélectionner le fonctionnement en 8 bits.
La lampe s'éteint par intermittence	La lampe a un défaut.	La tension d'alimentation est trop élevée ou trop basse.	Mesurer la tension d'alimentation.
	La température interne atteint des niveaux trop élevés.	Le ventilateur de la tête ne fonctionne pas bien.	Vérifier et si nécessaire changer le ventilateur.
			Vérifier et changer si nécessaire la résistance thermique.
		Les grilles de ventilation sont bouchées.	Nettoyer les grilles.
Disfonctionnement d'un des systèmes. (ex. la roue de gobos)	Débrancher l'appareil.	Le moteur correspondant est endommagé ou le cordon le reliant au circuit imprimé est cassé (voir NGIANT PCB).	Contactez votre revendeur
	Vérifier que les pièces mobiles bougent librement.	Le driver du moteur est grillé (PBL 3773)	
La lyre ne répond pas aux demandes du contrôleur. La led du signal DMX est désespérément éteinte.	Assurez vous que le mode DMX est bien validé.Retentez de la télécommander ensuite.	Le contrôleur est mal connecté à la lyre.	Connecter le contrôleur convenablement.
		Problème au niveau du câble:Il est coupé à un endroit, une des broches du connecteur XLR est dessoudée ou alors il y a un court-circuit dans le câble.	Utiliser un câble déjà testé pour remplacer un à un ceux utilisés.
Une ou plusieurs lyres sur une configuration ne répond pas au infos du contrôleur ou bien de manière erronée.	Les appareils ne fonctionnant pas sont toujours les mêmes.	Mauvaise adresse DMX de l'appareil.	Assigner la bonne adresse.
	Un ou des appareils fonctionnent par intermittences. Si un des câbles de connexion est défectueux, cela peut causer un disfonctionnement qui peut sembler totalement aléatoire. Si la broche 2(data -) d'un connecteur est débranchée cela peut entraîner un mauvais fonctionnement seulement par intermittence.	Câble DMX mauvais ou débranché ou en court-circuit.	Vérifier et si nécessaire remplacer les câbles.Utiliser un câble déjà testé pour remplacer un à un ceux utilisés.
		Une des lyres à son circuit DMX endommagé.	Faire de même mais en supprimant un appareil à la fois du circuit.
		Le branchement en DMX n'est pas fiable.	Mettre le switch DMX line terminator sur ON

Contest France
Parc d'Activités du Sycala
46091 CAHORS CEDEX 9
Tel : 05 65 21 50 00   Fax : 05 65 21 50 25